

---

 書評
 

---

## 横幹&lt;知の統合&gt;シリーズ編集委員会 編

## 『カワイイ文化とテクノロジーの隠れた関係』

(東京電機大学出版局, 2016年, A5判, 総ページ数128頁, 定価1800円+税)

立命館大学 北村 順生

 Ritsumeikan University Yorio KITAMURA
 

---

本書は、本学会も加盟する横断型基幹科学技術研究団体連合(横幹連合)の<知の統合>シリーズの第1弾として発刊されたものであり、「カワイイ」文化について多様な学問領域の見地から論考を行った次のような6編より構成されている。

遠藤薫「なぜいま、「カワイイ」が人びとを引きつけるのか?——「カワイイ」美学の歴史的系譜とグローバル世界」は、興福寺の仏像から江戸期の大津絵、招き猫、そして近代のキューピーに至る日本における「カワイイ」文化の系譜を辿ることで、その経時的変化と通時的不変性の両面性を明らかにしている。「カワイイ」文化とは、日本文化とその時々の異文化との反復的な交配により生じてきた新たな文化的創造であるといえるが、その一方で、弱いもの、不完全なもの、劣ったものに対して、それらを排除するのではなく包摂しようとする社会関係への希求が表れたものであると看破している。

大倉典子「「かわいい」の系統的研究——工学からのアプローチ」は、感性工学からのアプローチによる分析である。人々がどのようなものに対して「かわいさ」を感じるのかについて、色や形、質感や触覚との関連を分析すると同時に、かわ

いい感が脳波や心拍などの生体信号にどのような影響を与えるのか否かを、実験を通じて明らかにしている。

出口弘「絵双紙から漫画・アニメ・ライトノベルまで——日常性の再構築のメディアとしての日本型コンテンツ」は、和歌や今様、俳諧、川柳、浮世絵、絵草子、歌舞伎などの伝統的な日本の創作物が、西洋におけるハイ・アートとは異なり、基本的には複製性と場の共有を前提としてきたことを指摘する。その上で、これらの日本文化の伝統は、現在の「日常系」と呼ばれる漫画作品等とも連続性を持っており、これらのコンテンツが日常的な生活世界の意味を構築・再構築していく役割を果たすこと、さらには、神や国家の物語が語りかけるような大きな正義を相対化していく可能性がある」と主張している。

田中秀幸「カワイイと地元経済——ローカル・キャラクターの経済効果」は、ゆるキャラやご当地キャラなどが与える経済効果の問題を俎上あげている。従来の研究においては、キャラクター関連商品の売り上げや広告効果に注目して経済効果が推計されてきたが、本論文では、自治体職員や地域事業者、住民の意識などの目に見えない資

産（インタangibleズ）の側面も加味した経済効果の検証を行っている。結論としては、ローカル・キャラクターの導入が地元経済全体にポジティブな効果を与える可能性を示すことが明らかにされている。

武田博直「かわいいとインタラクティブ・メディア」は、アミューズメント施設に設置された業務用インタラクティブ・メディアにおける「カワイイ」コンテンツの変遷について、UFOキャッチャーからテトリス、シュミレーション・ライド機AS-1、ラブandベリーに至る流れを歴史的に跡付けている。その上で、インタラクティブ・メディアの「カワイイ」コンテンツは、女性たちの「なりたい自分になれる」願望をかなえてきたと指摘し、その延長線上に将来的には介護領域での活用の可能性にも言及している。

周東美材「複製技術と歌う身体——子ども文化から見た近代日本のメディア変容」は、家庭におけるレコードとポピュラー音楽の普及の歴史に、「カワイイ」文化がどのように関わってきたのかを検証している。子ども中心主義を基本とする日本の近代家族の誕生により、新作の子ども向け童謡がレコード産業の一大ジャンルとして成立した。これらの童謡を、地声のあどけない声で吹き込む歌い手として登場したのが、「可憐」な少女としての童謡歌手たちであり、彼女たちこそが現代のアイドルの嚆矢として「カワイイ」文化の歴史的形成に大きく関わってきたことを明らかにしている。

こうして全体を概観しても分かるように、本書は現代日本文化の特徴のひとつである「カワイイ」文化という現象を、まったく分野の異なる6人の研究者や実務家たちが、それぞれの得意とする道具立てで料理してみた成果を並べたものである。このような領域横断的な「異種格闘技」が実現できるのは、まさに自然科学系、人文社会科学系を取り混ぜた37の学協会が加盟する横幹連合ならではのであり、それだけでも貴重な試みであると言

える。

その「カワイイ」文化とは、日本発のサブカルチャーやオタク文化の核をなす感性のありようであり、いまや各種のメディア・コンテンツを通じてグローバル・レベルで受容が広がりつつあるものとして注目を集めている。この観点では、「カワイイ」とは日本社会に表れた固有の文化現象であり、出口論文や武田論文、周東論文がそれぞれ個別分野の事例の分析をしているように、その歴史的形成過程についての詳細で幅広い研究が今後も期待される。

一方で、この「カワイイ」文化を、近年の情報やメディアをめぐる研究の重要なキーワードである「情動」との関連で捉えることも可能であろう。コミュニケーションやメディアの作用を、知識やデータの認知や認識の問題として捉えるだけではなく、快不快や喜びや怒りなどの情動や感情を触発するものとして捉えることは、デジタル技術が急速に発展する状況の中で、美学や社会学、工学、認知科学、脳科学など文系理系をまたぐ幅広い分野で共通の関心事となっている。遠藤論文が明らかにしているように、「カワイイ」文化とは対象に対する複雑で場合によっては矛盾した情動や感情が交差した地点に生成されるものである。この観点からするならば、「カワイイ」文化の問題は単に特殊な日本文化の問題としてだけでなく、より普遍的な文脈の中で解すべき問題として把握できるであろう。

以上のような観点から、今後の「カワイイ」文化研究の発展のために、一人の社会学者として評者がとくに関心をもつ問題を二点だけ指摘しておきたい。ひとつは、「カワイイ」文化をめぐるグローバルなレベルにおけるポリティカルエコノミーについてである。情動や感情としての「カワイイ」が生成するメカニズムを、誰が、どのような目的で利用していくのか。既にメディアのプラットフォームやコンテンツをめぐるグローバルな競争が熾烈さを極めつつある中で、われわれの情動や

感情をターゲットにしたいかなる管理や制御が、つまりはいかなる権力が発動されようとしているのかについては、注意しておく必要があるであろう。

もう一つは、これと対になる関心であるが、日常生活の中でわれわれは「カワイイ」文化をどのように受容または消費し、あるいは再生産しているのかという、マイクロレベルにおける分析だ。「カワイイ」文化をめぐる微細なエスノグラフィーを

重ねていくことで、「カワイイ」文化の実相がより明快になっていくことであろう。

いずれにしても、本書が「カワイイ」文化というきわめて重要で興味深い対象を研究していくための、包括的で貴重な第一歩を踏み出したことは間違いない。今後、さらに多様な分野からのアプローチが加わり、この研究が発展していくことを期待したい。

